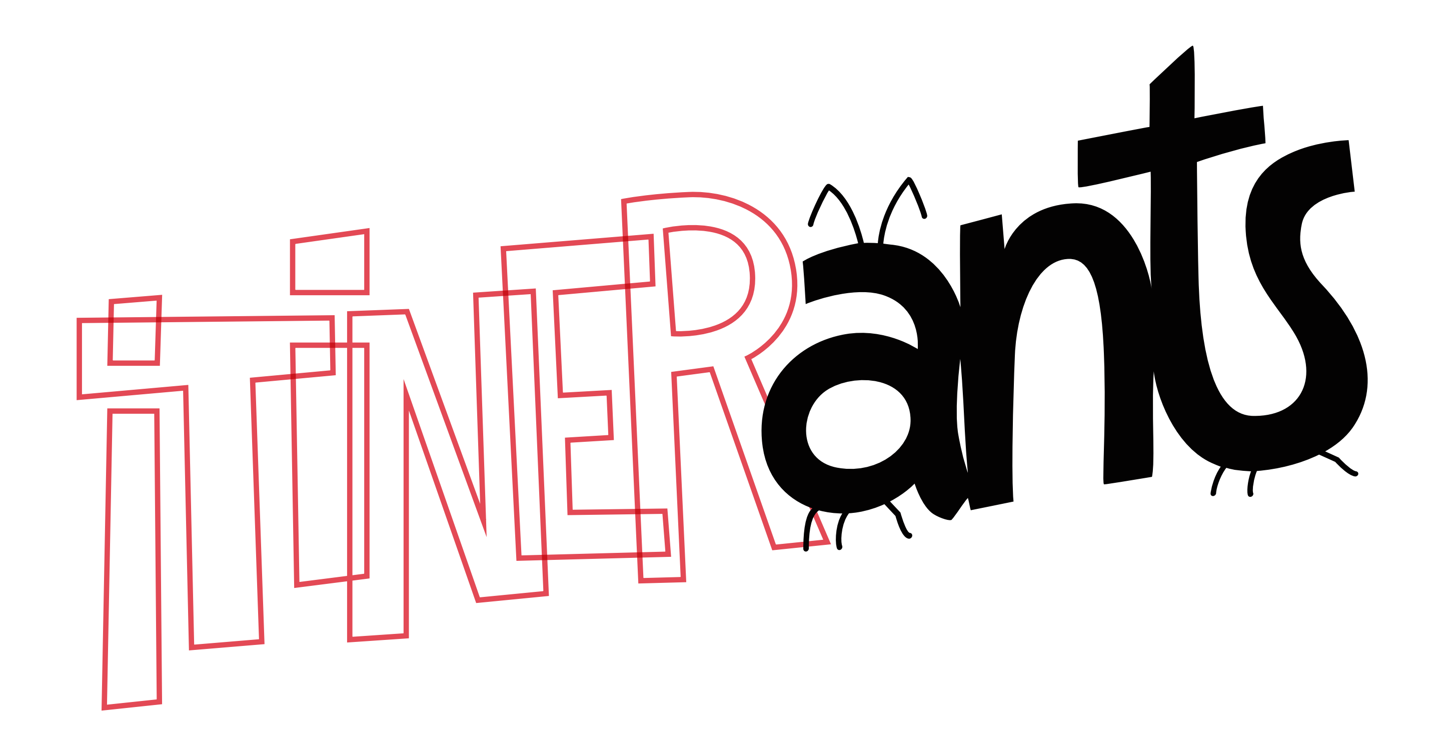
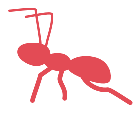




Un juego de aventuras que te anima a explorar tu barrio.

Índice

Introducción

Itinerants **es un juego de aventuras que te invita a explorar, imaginar y proponer transformaciones para tu ciudad. El tablero de juego es tu propio barrio y a través de una serie de pasos, te embarcarás en un proceso de redescubrimiento desde diversas perspectivas para imaginar espacios urbanos alternativos, más sostenibles y habitables, y compartir estas visiones con el vecindario.**

Las colonias de hormigas son sociedades complejas que cooperan desde hace más de un siglo (mucho más que las sociedades humanas), y desempeñan funciones básicas para la mayoría de los ecosistemas urbanos: polinizan las plantas con sus idas y venidas, esparcen semillas, limpian nuestras calles de residuos y airean el suelo, por citar algunas. ***Itinerants*** considera a las hormigas como compañeras que están presentes en barrios de todo el mundo. En ***itinerants***, nosotras somos las hormigas. Normalmente pasamos desapercibidas, exploramos nuestros alrededores, cavamos túneles invisibles entre los espacios urbanos actuales e imaginados para polinizar y esparcir semillas en favor de ciudades más sostenibles.

Con este juego podrás...

· Descubrir aspectos de su barrio que desconocías.

· Redefinir e imaginar otros espacios urbanos posibles.

· Mejorar la convivencia en los espacios públicos.

· Documentar lo aprendido y compartirlo con los demás.



Primeros pasos

Características básicas

· 8-20 jugadores

· Edades 12-1000

· Se trata de un juego modular: puedes diseñar y adaptar todo el juego o algunas de sus partes al contexto en el que vives. ¡También puedes cambiar las reglas!

Materiales de *itinerants*

Material imprimible

· Guía del Maestro de ceremonias

· 45 Cartas de Recursos

· 30 Cartas de Misión

· 20 Cartas de Narración

· Pegatinas

*Recuerda imprimir por ambas caras, de lo contrario los mazos estarían incompletos.

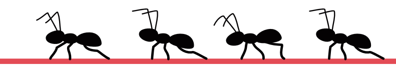
Material de escritura

· Rotuladores

· Un gran mapa del barrio o papel grande en blanco

· Notas adhesivas

Cómo se juega



1- ¡Definiendo las reglas!

Esta fase dura entre 45 y 60 minutos.

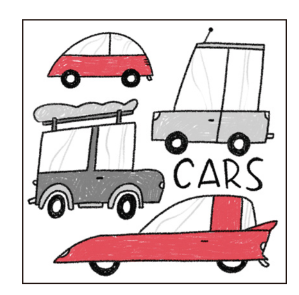
En este juego, todos los participantes son miembros de una colonia de hormigas. Reúne a tu colonia alrededor de una mesa para explorar las posibilidades del juego y adaptarlo a las necesidades de tu grupo y tu barrio. Aquí podrán decidir juntos las reglas de juego para su partida.

1- Como Maestro de ceremonias, tu papel será explicar cómo se juega: los pasos, reglas, objetivos, materiales, etc. Si los participantes tienen preguntas o propuestas específicas, este es el espacio para responder y discutir en conjunto cómo adaptar el juego a sus necesidades.

- **¡Atención!** Durante este proceso, debes ser capaz de identificar los límites de tu barrio o del espacio urbano que quieres descubrir.

2- Ahora es el momento de revisar las **Cartas de Recursos**. Estas cartas contienen una variedad de recursos materiales que suelen encontrarse en diferentes espacios urbanos. Algunos de estos recursos son fundamentales para nuestra calidad de vida, mientras que otros son cosas con las que estamos acostumbrados a convivir.

También encontrarás cartas en blanco que podrás personalizar con otros recursos locales que consideres importantes para una buena calidad de vida en tu barrio. Por ejemplo, elementos del paisaje urbano adaptados o accesibles para personas con movilidad reducida. En esta etapa, los participantes podrán debatir y agregar otros recursos que consideren relevantes a la baraja.











Cómo se juega

2- Fase de polinización: La Colonia explora

Esta fase dura entre 120 y 150 minutos.

Tu colonia ha decidido qué recursos explorar y ahora empieza la fase de polinización. A medida que deambulas por el barrio, comienzan a polinizar los diferentes espacios urbanos con sus pasos.

Aquí los pasos a seguir:

1- Divide al grupo en parejas o grupos de tres.

2- Coloca las Cartas de Recursos boca abajo sobre la mesa.

3- Cada pareja elige de tres a cinco cartas al azar, dependiendo del número de participantes, y una Carta de Recurso en blanco para agregar otro recurso descubierto durante su paseo.

4- Cada pareja también elige tres **Cartas de Misión**. Este mazo contiene misiones que les permitirán explorar los recursos de una manera diferente y creativa.





5- Los participantes salen a explorar el barrio, observando y teniendo en cuenta los recursos mencionados en sus cartas. Si es necesario, pueden llevar un mapa plegable del barrio.

- Deben seguir las instrucciones de sus **Cartas de Misión** para investigar los recursos asignados.
- Deben observar cuidadosamente el estado y la cantidad de los recursos, y guardar sus ideas o impresiones para compartirlas más tarde.
- Además, pueden añadir cualquier otro recurso que les haya llamado la atención durante el paseo a la Carta de Recursos en blanco.

6- Después de explorar los recursos del vecindario, voltean las cartas para revelar lo que está escrito en el reverso.
En parejas, los participantes discuten sobre los recursos y llegan a un acuerdo sobre su evaluación.

Cómo se juega

3- Los túneles del nido de hormigas: Compartiendo historias

Esta fase dura entre 100 y 120 minutos.

Después de la exploración urbana, tu colonia vuelve a la mesa de dibujo para presentar los resultados de sus descubrimientos. Cada pareja tendrá la oportunidad de compartir sus ideas, reflexiones y los materiales recopilados durante el paseo.

1- Antes de presentar los resultados, cada pareja elige una **Carta Narrativa** de una baraja que añade diversión y creatividad a la ronda de presentación. Puedes permitir que tus participantes tengan tiempo adicional para preparar su presentación si lo desean.







2- Luego, las parejas compartirán sus descubrimientos con el resto del grupo colocando sus cartas en el mapa del barrio, indicando el lugar donde se encontraron los recursos.
Si es necesario, pueden dibujar en el mapa o utilizar notas adhesivas para proporcionar más detalles. Asegúrate de que cada pareja complete alguna de las siguientes tareas al revisar sus Cartas de Misión:

- Identificar en el mapa los lugares donde se encontraron los recursos en el barrio.
- Explicar el estado actual de los recursos descubiertos.
- Señalar las deficiencias y la falta de recursos o infraestructuras relacionadas con las cartas.
- Imaginar posibles usos alternativos para los recursos identificados.

Cómo se juega

4- Esparciendo semillas - Rediseñando el barrio

Esta fase dura entre 120 y 150 minutos.

Ahora que lo sabemos todo sobre nuestro barrio, podemos empezar a imaginar cómo nos gustaría que fuera.

1- Tú, como Maestro de Ceremonias, facilitarás una conversación, partiendo de los recursos, sobre cómo el barrio es capaz de satisfacer nuestras necesidades colectivas y qué más podría necesitarse para proporcionar una buena vida a todos los habitantes de la zona. Mientras se dialoga, las participantes dibujarán con rotuladores de colores en el mapa y diseñarán el barrio de sus sueños.

- Al final de la conversación, tendrás un mapa lleno de cartas y dibujos de espacios y recursos imaginados.
- ¡Usa tu imaginación! Puedes incluir tanto recursos tradicionales que faltan en el paisaje urbano, como otros más creativos (una playa, una convención de animales o cualquier otra cosa que se te ocurra).

2- El mapa resultante es una narración alternativa de tu barrio. Ahora puedes pasar al siguiente paso, en el que los participantes dan a conocer a todo el mundo lo que han imaginado.

Ahora es el momento de compartir esas ideas con tus vecinos para que también las conozcan. Para lograrlo, los participantes cuentan con un conjunto de **pegatinas** que pueden colocar en los lugares que necesitan una transformación urgente.



Descargar e Imprimir

Recursos imprimibles

45 Cartas de Recursos // 30 Cartas de Misión // 20 Cartas de Narración // 2 Pegatinas + Hormigas

Créditos

Itinerants se ha desarrollado en el marco de **UrbEx**.

El desarrollo ha sido coordinado por **ZEMOS98** (España) junto con **Tesserae** (Alemania), **Bond of Union** (Italia), **Nomadways** (Francia) y **4Change** (Portugal).

El diseño gráfico e ilustraciones está realizado por Marina Álvarez-Dardet.

Los participantes en las distintas fases de **UrbEx** también han contribuido a esta versión final del juego.

Licencia

Itinerants tiene una **Licencia de Producción Paritaria**. Esta licencia permite a cualquier organización no lucrativa utilizar y adaptar el juego, siempre que lo haga para uso no comercial.

¿Qué es UrbEx?

UrbEX es un proyecto Erasmus+ de 2 años de duración destinado a desarrollar la exploración urbana como herramienta para implicar y capacitar a los jóvenes en sus barrios

Urbex4youth.org urbex4youth













Este proyecto ha sido fundado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. La Comisión Europea no se hace responsable de las consecuencias derivadas de la reutilización de esta publicación.
Este Manual es el resultado del proyecto Erasmus+ UrbEX.
Nr. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000028792

